

## Chapitre 1, l'arrêt de bus (3 joueurs)

**Membre de l'aversité n°1 (s'adressant à l'enfant perdu)** : trop occupée par son travail, ta maman t'avais laissé chez une garde d'enfants, une vieille femme horrible qui parlait toute seule. Cette fois-ci, tu as envoyé la vieille te chercher des bandes-dessinées dans la chambre de son fils et tu en as profité pour fuir. Dehors, il pleuvait, le quartier t'étais inconnu et il n'y avait personne. Tu ne pouvais pas faire demi-tour après ce que tu avais fait alors tu as essayé de retrouver le chemin de ta maison. Tu t'es bien vite perdu... [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*].

**Membre de l'aversité n°2** : dans les ruelles, des flaques se sont formées peu à peu. Tu sais que les soirs de pluie, les sirènes de l'averse sortent pour venir dévorer les enfants isolés. Des créatures ont émergé en silence des zones noires de ta vision. Il te fallait trouver d'autres être vivants, ou tu étais perdu [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*]. C'est à cet instant que, comme par miracle, tu as vu un petit arrêt de bus, une tâche de lumière au milieu des ténèbres. Que fais-tu ?

**L'enfant perdu** : je me dirige vers cet endroit en regardant soigneusement derrière moi pour pas que les sirènes m'attaquent.

**Membre de l'aversité n°1** : tandis que tu t'approches, tu constates que l'arrêt de bus abrite une petite bande d'enfants ! L'un d'eux, t'apercevant, te fait signe de venir t'abriter.

**L'enfant perdu** : je cours vers l'abri, de toutes mes forces, sans regarder derrière moi.

**Membre de l'aversité n°2** : fermant les yeux pour te protéger de la pluie, tu ne vois pas le coup venir ; tu es brutalement projeté en arrière et tu tombes dans l'eau. C'est un autre enfant [*décrivez votre personnage*] ; il te fait signe de repartir en hurlant "Vas-t-en, tu vas attirer les sirènes ici, vas ailleurs ! Elles sont derrière toi !".

**L'enfant perdu** : j'essaie de rentrer quand même !

**Membre de l'aversité n°2** : il t'en empêche vigoureusement. "Vas-t-en je te dis !" La pluie t'aveugle. Tu ne vois pas ce qui peut venir derrière toi.

**L'enfant perdu** : je panique, je me jette sur lui et je le renverse dans l'abri. "Laisse-moi entrer ! Laisse-moi entrer !" Je hurle, je cogne... [*enfant perdu, jetez une de vos attaches et défaissez également une attache du membre de l'aversité n°2 ; vous avez fait appel à votre rancœur pour ce chapitre*].

**Membre de l'aversité n°1** : je vous sépare rapidement tous les deux. "Il vaut pas qu'on se batte ! On doit rester ensemble ! Les sirènes pourront pas nous faire de mal si on se serre les coudes !" Après quelques signes de reprise, la bagarre cesse enfin même si vous vous regardez un peu en biais. Je vous pose alors la question fatidique. "Bon, on fait quoi maintenant ?"

**L'enfant perdu** : Chapitre 2, [*placez ici le nom d'un des enfants qui devient l'enfant perdu du nouveau chapitre*].

## Chapitre 1, l'arrêt de bus (4 joueurs)

**Membre de l'aversité n°1 (s'adressant à l'enfant perdu) :** trop occupée par son travail, ta maman t'avais laissé chez une garde d'enfants, une vieille femme horrible qui parlait toute seule. Cette fois-ci, tu as envoyé la vieille te chercher des bandes-dessinées dans la chambre de son fils et tu en as profité pour fuir. Dehors, il pleuvait, le quartier t'étais inconnu et il n'y avait personne. Tu ne pouvais pas faire demi-tour après ce que tu avais fait alors tu as essayé de retrouver le chemin de ta maison. Tu t'es bien vite perdu...

**Membre de l'aversité n°2 :** dans les ruelles, des flaques se sont formées peu à peu. Tu sais que les soirs de pluie, les sirènes de l'averse sortent pour venir dévorer les enfants isolés. Des créatures ont émergé en silence des zones noires de ta vision. Il te fallait trouver d'autres être vivants, ou tu étais perdu [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*]. C'est à cet instant que, comme par miracle, tu as vu un petit arrêt de bus, une tâche de lumière au milieu des ténèbres. Que fais-tu ?

**L'enfant perdu :** je me dirige vers cet endroit en regardant soigneusement derrière moi pour pas que les sirènes m'attaquent.

**Membre de l'aversité n°3 :** tandis que tu t'approches, tu constates que l'arrêt de bus abrite une petite bande d'enfants ! L'un d'eux, t'apercevant, te fait signe de venir t'abriter [*joueur, décrivez votre personnage puis donnez une de vos attaches à l'enfant perdu*].

**L'enfant perdu :** je cours vers l'abri, de toutes mes forces, sans regarder derrière moi.

**Membre de l'aversité n°1 :** fermant les yeux pour te protéger de la pluie, tu ne vois pas le coup venir ; tu es brutalement projeté en arrière et tu tombes dans l'eau. C'est un autre enfant [*décrivez votre personnage*] ; il te fait signe de repartir en hurlant "Vas-t-en, tu vas attirer les sirènes ici, vas ailleurs ! Elles sont derrière toi !" [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*]

**L'enfant perdu :** j'essaie de rentrer quand même!

**Membre de l'aversité n°1 :** il t'en empêche vigoureusement. "Vas-t-en je te dis !" La pluie t'aveugle. Tu ne vois pas ce qui peut venir derrière toi.

**L'enfant perdu :** je panique, je me jette sur lui et je le renverse dans l'abri. "Laisse-moi entrer ! Laisse-moi entrer !" Je hurle, je cogne... [*enfant perdu, jetez une de vos attaches et défaissez également une attache du membre de l'aversité n°1 ; vous avez fait appel à votre rancœur pour ce chapitre*]

**Membre de l'aversité n°3 :** on vous sépare rapidement tous les deux. "Il vaut pas qu'on se batte ! On doit rester ensemble ! Les sirènes pourront pas nous faire de mal si on se serre les coudes !"

**Membre de l'aversité n°1 :** après quelques signes de reprise, la bagarre cesse enfin même si vous vous regardez un peu en biais. L'un des enfants pose alors la question fatidique. "Bon, on fait quoi maintenant ?"

**L'enfant perdu :** Chapitre 2, [*placez ici le nom d'un des enfants qui devient l'enfant perdu du nouveau chapitre*].

## Chapitre 1, l'arrêt de bus (5 joueurs)

**Membre de l'aversité n°1 (s'adressant à l'enfant perdu)** : trop occupée par son travail, ta maman t'avais laissé chez une garde d'enfants, une vieille femme horrible qui parlait toute seule. Cette fois-ci, tu as envoyé la vieille te chercher des bandes-dessinées dans la chambre de son fils et tu en as profité pour fuir. Dehors, il pleuvait, le quartier t'étais inconnu et il n'y avait personne. Tu ne pouvais pas faire demi-tour après ce que tu avais fait alors tu as essayé de retrouver le chemin de ta maison. Tu t'es bien vite perdu... [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*].

**Membre de l'aversité n°2** : dans les ruelles, des flaques se sont formées peu à peu. Tu sais que les soirs de pluie, les sirènes de l'averse sortent pour venir dévorer les enfants isolés. Des créatures ont émergé en silence des zones noires de ta vision. Il te fallait trouver d'autres être vivants, ou tu étais perdu [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*]. C'est à cet instant que, comme par miracle, tu as vu un petit arrêt de bus, une tâche de lumière au milieu des ténèbres. Que fais-tu ?

**L'enfant perdu** : je me dirige vers cet endroit en regardant soigneusement derrière moi pour pas que les sirènes m'attaquent.

**Membre de l'aversité n°3** : tandis que tu t'approches, tu constates que l'arrêt de bus abrite une petite bande d'enfants ! L'un d'eux, t'apercevant, te fait signe de venir t'abriter [*joueur, décrivez votre personnage puis donnez une de vos attaches à l'enfant perdu*].

**L'enfant perdu** : je cours vers l'abri, de toutes mes forces, sans regarder derrière moi.

**Membre de l'aversité n°4** : fermant les yeux pour te protéger de la pluie, tu ne vois pas le coup venir ; tu es brutalement projeté en arrière et tu tombes dans l'eau. C'est un autre enfant [*décrivez votre personnage*] ; il te fait signe de repartir en hurlant "Vas-t-en, tu vas attirer les sirènes ici, vas ailleurs ! Elles sont derrière toi !" [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*].

**L'enfant perdu** : j'essaie de rentrer quand même!

**Membre de l'aversité n°4** : il t'en empêche vigoureusement. "Vas-t-en je te dis !" La pluie t'aveugle. Tu ne vois pas ce qui peut venir derrière toi.

**L'enfant perdu** : je panique, je me jette sur lui et je le renverse dans l'abri. "Laisse-moi entrer ! Laisse-moi entrer !" Je hurle, je cogne... [*enfant perdu, jetez une de vos attaches et défaissez également une attache du membre de l'aversité n°4 ; vous avez fait appel à votre rancœur pour ce chapitre*]

**Membre de l'aversité n°2** : on vous sépare rapidement tous les deux. "Il vaut pas qu'on se batte ! On doit rester ensemble ! Les sirènes pourront pas nous faire de mal si on se serre les coudes !" Après quelques signes de reprise, la bagarre cesse enfin même si vous vous regardez un peu en biais. L'un des enfants pose alors la question fatidique. "Bon, on fait quoi maintenant ?"

**L'enfant perdu** : Chapitre 2, [*placez ici le nom d'un des enfants qui devient l'enfant perdu du nouveau chapitre*].

# Chapitre 1, l'arrêt de bus (6 joueurs)

**Membre de l'aversité n°1 (s'adressant à l'enfant perdu) :** trop occupée par son travail, ta maman t'avais laissé chez une garde d'enfants, une vieille femme horrible qui parlait toute seule. Cette fois-ci, tu as envoyé la vieille te chercher des bandes-dessinées dans la chambre de son fils et tu en as profité pour fuir. Dehors, il pleuvait, le quartier t'étais inconnu et il n'y avait personne. Tu ne pouvais pas faire demi-tour après ce que tu avais fait alors tu as essayé de retrouver le chemin de ta maison. Tu t'es bien vite perdu... [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*].

**Membre de l'aversité n°2 :** dans les ruelles, des flaques se sont formées peu à peu. Tu sais que les soirs de pluie, les sirènes de l'averse sortent pour venir dévorer les enfants isolés. Des créatures ont émergé en silence des zones noires de ta vision. Il te fallait trouver d'autres être vivants, ou tu étais perdu [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*]. C'est à cet instant que, comme par miracle, tu as vu un petit arrêt de bus, une tâche de lumière au milieu des ténèbres. Que fais-tu ?

**L'enfant perdu :** je me dirige vers cet endroit en regardant soigneusement derrière moi pour pas que les sirènes m'attaquent.

**Membre de l'aversité n°3 :** tandis que tu t'approches, tu constates que l'arrêt de bus abrite une petite bande d'enfants ! L'un d'eux, t'apercevant, te fait signe de venir t'abriter [*joueur, décrivez votre personnage puis donnez une de vos attaches à l'enfant perdu ; attention: si l'aversité ne compte que deux membres, faites lire ce passage à l'un des deux premiers mais ne donnez pas de jeton à l'enfant perdu ; chaque membre de l'aversité ne peut retirer ou donner qu'un seul jeton par chapitre, peu importe ses descriptions*].

**L'enfant perdu :** je cours vers l'abri, de toutes mes forces, sans regarder derrière moi.

**Membre de l'aversité n°4 :** fermant les yeux pour te protéger de la pluie, tu ne vois pas le coup venir ; tu es brutalement projeté en arrière et tu tombes dans l'eau. C'est un autre enfant [*décrivez votre personnage*] ; il te fait signe de repartir en hurlant "Vas-t-en, tu vas attirer les sirènes ici, vas ailleurs ! Elles sont derrière toi !" [*joueur, retirez une attache à l'enfant perdu*].

**L'enfant perdu :** j'essaie de rentrer quand même!

**Membre de l'aversité n°4 :** il t'en empêche vigoureusement. "Vas-t-en je te dis !" La pluie t'aveugle. Tu ne vois pas ce qui peut venir derrière toi.

**L'enfant perdu :** je panique, je me jette sur lui et je le renverse dans l'abri. "Laisse-moi entrer ! Laisse-moi entrer !" Je hurle, je cogne... [*enfant perdu, jetez une de vos attaches et défaissez également une attache du membre de l'aversité n°4 ; vous avez fait appel à votre rancœur pour ce chapitre*]

**Membre de l'aversité n°5 :** on vous sépare rapidement tous les deux. "Il vaut pas qu'on se batte ! On doit rester ensemble ! Les sirènes pourront pas nous faire de mal si on se serre les coudes !" Après quelques signes de reprise, la bagarre cesse enfin même si vous vous regardez un peu en biais. L'un des enfants pose alors la question fatidique. "Bon, on fait quoi maintenant ?"

**L'enfant perdu :** Chapitre 2, [*placez ici le nom d'un des enfants qui devient l'enfant perdu du nouveau chapitre*].